Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas



Número 12
2014-2016

PS3 • Xbox 360 • Wii U • PC • PS Vita • 3DS • iOS • Android • Retro

TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODOS LOS FORMATOS

HOBBY CONSOLAS

TAL COMO ÉRAMOS

STAR WARS VOLVIÓ A EMOCIONARNOS

ASÍ JUGÁBAMOS

LA NUEVA GENERACIÓN EN TODO SU ESPLENDOR

CURIOSIDADES

OTROS GRANDES ANIVERSARIOS

LOS JUEGAZOS DE LA ÉPOCA

UNCHARTED 4
EL DESENLACE DEL LADRÓN

+ MGS V THE PHANTOM PAIN - THE WITCHER III WILD HUNT
DARK SOULS III - SUPER SMASH BROS - POKÉMON SOL Y LUNA...

EXCLUSIVAS GAME



C.O.D. INFINITE WARFARE: LEGACY PRO ED.

INCLUYE:
- JUEGO COMPLETO
- EDICIÓN REMASTERIZADA DE CALL OF DUTY MODERN WARFARE
- SEASON PASS
- BANDA SONORA
- CAJA METÁLICA
- SUPPLY DROPS

INCLUYE SEASON PASS INCLUYE

- REGALOS POR COMPRA:
- · PÓSTER DE DOBLE CARA
- · DLC EXCLUSIVO BULLETHAWK
- · DLC "ZOMBIES IN SPACELAND"



DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE

Promoción limitada a 5.000 uds.



DISPONIBLE EN: NINTENDO 3DS

Promoción limitada a 5.000 uds.



Hazte con la EDICIÓN DELUXE QUE INCLUYE EL JUEGO Y EL SEASON PASS ¡SÓLO EN GAME!





DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 5.000 uds.



DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE

Promoción limitada a 5.000 uds.

WATCH_DOGS 2

Hazte con la Edición Deluxe EXCLUSIVA GAME y llévate de regalo el DLC "Asesino del Zodiaco".





La Edición Deluxe incluye:
- Juego Watch Dogs 2
- Mapa a doble cara de San Francisco con información sobre los puntos más relevantes.
- 3 litografías de San Francisco, Marcus y Dedsec
- Contenido digital con dos packs de personalización.

DISPONIBLE EN: PS4 XBOX ONE PC

Promoción limitada a 5.000 uds.

LAS MEJORES EDICIONES, REGALOS Y VENTAJAS EXCLUSIVAS

¡SÓLO EN GAME!

TU MEJOR OPCIÓN DE COMPRA ¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN WWW.GAME.ES

.un auténtico equipazo

Faltan muchos, y todos ellos muy buenos, pero estos fueron los miembros de la redacción más activos en esta época.


MANUEL DEL CAMPO, director general de Axel Springer, siguió muy ligado a la revista.


JAVIER ABAD creció como director y lideró al resto del equipo con gran eficiencia.


ALBERTO LLORET nos deleitó con sus análisis y con sus geniales artículos de opinión.


DAVID MARTÍNEZ compaginó su gestión de Hobbyconsolas.com con la revista.


DANIEL QUESADA siguió siendo nuestro hombre orquesta favorito: ¡el chico vale para todo!


GUSTAVO ACERO bajaba de su nave del Chistendo para hacernos reír con sus geniales textos.


RAFAEL AZNAR continuó analizando algunos de los juegos más potentes de esta época.


BORJA ABADÍE se ocupó de otros tantos análisis con su calidad habitual. ¡Todo un genio!


BRUNO SOL, uno de los tipos que más saben de "retro" en este país, nos regaló grandes textos.


ROBERTO R. ANDERSON no dejó escapar ni un solo juego de Nintendo. ¡Ahora sueña con Switch!


RAQUEL HERNÁNDEZ trajo los mejores estrenos de cine y series a nuestras páginas.


ÁLVARO ALONSO, uno de los nuevos fichajes, aportó mucha frescura a la redacción.

echando la vista atrás...

Llegamos al último de esta serie de suplementos, en los que hemos repasado 25 años cargados de recuerdos, curiosidades y juegazos, muchos juegazos.



El final de una etapa inolvidable...

Condensar en 12 números todo lo que hemos vivido junto a vosotros durante los últimos 25 años ha sido una tarea dura, casi mastodóntica, pero, a su vez, increíblemente bonita e inspiradora. Y es que esta experiencia no solo nos ha servido para rememorar con una sonrisa nostálgica algunos momentos, anécdotas o juegos irrepetibles, sino que también ha supuesto un gran "chute" de energía para que seamos más conscientes que nunca de que llegar a este cuarto de siglo no supone el final de nada, sino precisamente todo lo contrario.

El comienzo una era realmente prometedora

En el número que tenéis entre manos repasamos los últimos 3 años del panorama "consolero" en nuestro país. 36 intensos meses en los que hemos asistido al despegue de algunas máquinas, al nacimiento de otras o, lo que menos nos gusta, a la "muerte" definitiva de varias de nuestras otrora fieles compañeras. Pero, como en la vida, el ritmo vertiginoso al que se mueve el sector nos insta a seguir hacia delante, a dejar a un lado los sentimentalismos y a mirar expectantes a todo lo que vendrá en el futuro; nuevas experiencias que, de nuevo, volverán a hacernos soñar como lo hemos hecho durante este cuarto de siglo. Por eso, en Hobby Consolas, sin olvidar el pasado, miramos con ilusión la hoja de ruta del emocionante viaje que tenemos por delante, y que, estamos seguros de ello, durarará otros 25 años. ¿Os venís con nosotros?

sumario





El partido político Podemos se fundó en enero de 2014, con Pablo Iglesias como líder de la formación de izquierdas.



La histórica abdicación de D. Juan Carlos I supuso la Coronación de Felipe VI como nuevo Rey de nuestro país.



La pandemia del virus del ébola llegó hasta nuestras fronteras, aunque su incidencia fue mucho menor que en otros países.



Interstellar, la nueva película de Christopher Nolan, fue uno de los grandes estrenos del año.



En lo referente a series, uno de los arranques más sonados fue el de True Detective, protagonizada por Matthew McConaughey y Woody Harrelson.



La Selección Española de baloncesto, con Pau Gasol a la cabeza, consiguió el título de campeona en el Eurobasket de 2015.



Una serie de atentados ocurrieron en noviembre en París, dejando un gran número de muertos.



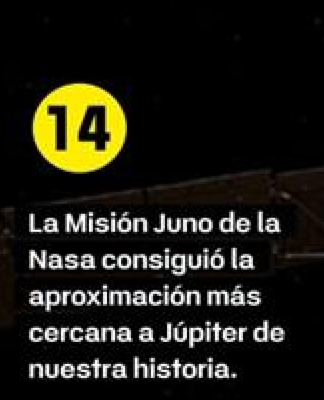
Netflix, el popular servicio de vídeo a la carta, se estrenó por fin en España después de mucho tiempo esperando a que lo hiciera.



El estreno de la primera película de la nueva trilogía de Star Wars fue uno de los acontecimientos de 2015. ¡Y consiguió convencer a la mayoría de fans de la saga!



Las piscinas con agua verde no empañaron a los geniales JJOO que se celebraron en Río de Janeiro.



La Misión Juno de la Nasa consiguió la aproximación más cercana a Júpiter de nuestra historia.



Tras el "empate" de las primeras, los españoles tuvimos que acudir a unas segundas Elecciones.



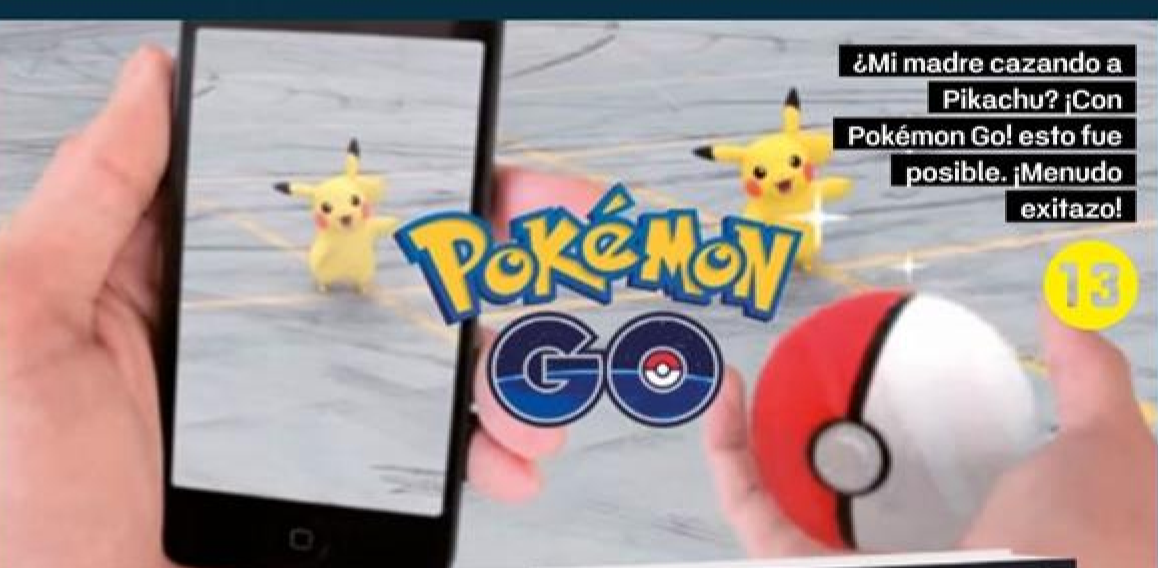


La final de la Copa de Europa se disputó entre dos equipos madrileños: Atlético y Real Madrid, con victoria para los de Chamartín.

El atentado terrorista contra la sede del semanario francés Charlie Hebdo unió a la población al grito de "Je Suis Charlie".



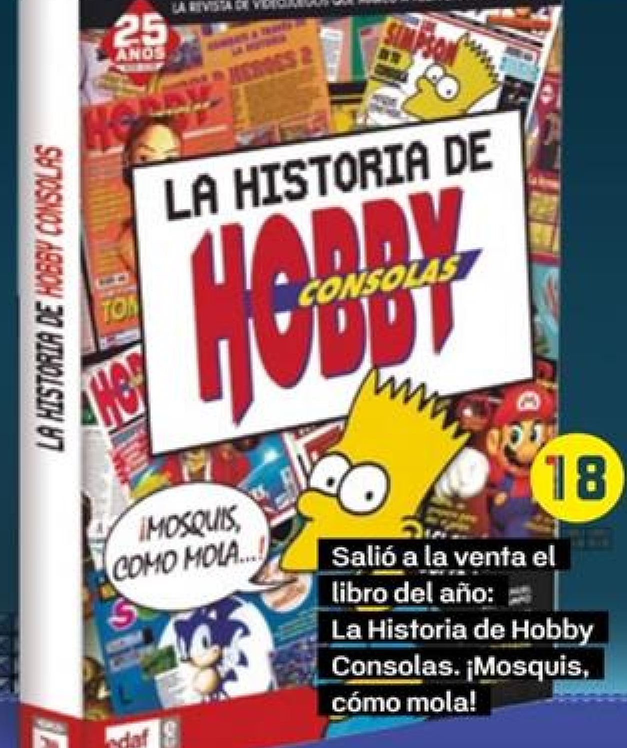
Amado por muchos, denostado por otros, Justin Beaber no dejó indiferente... ni a las listas de éxitos.



¿Mi madre cazando a Pikachu? ¡Con Pokémon Go! esto fue posible. ¡Menudo exitazo!



Donald Trump se hizo con la presidencia de EE.UU. tras ganar en las urnas a Hillary Clinton.



Salió a la venta el libro del año: La Historia de Hobby Consolas. ¡Mosquis, cómo mola!

una época de luces y sombras

Los tres últimos años de nuestra historia nos han dejado momentos inolvidables y otros que desearíamos no haber tenido que recordarlos jamás... ¡Pero toca mirar siempre hacia delante!

Corrupción política, horribles atentados... no han sido 3 años nada fáciles, pero por suerte también nos han dejado historias dignas de recordar.

Algo cambia en 2014

La formación del partido político Podemos (1) marcó profundamente el devenir de nuestro sistema político y social, en el que otros dos acontecimientos, la coronación de Felipe VI (2) como nuevo rey de España y la crisis del virus del ébola (3),también tuvieron una fuerte influencia.

Sin duda, estos tres temas fueron algunos de los que más dieron que hablar durante este año, en el que otro de los acontecimientos estrella fue la consecución de la décima copa de Europa por parte del Real Madrid (4). Los otrora denominados "galácticos" consiguieron un título que les elevó casi tan alto como a Matthew McConaughey en Interstellar (5), la nueva película de Christopher Nolan con la que nos el actor nos alucinó al mismo nivel que con otro de los estrenos que protagonizó aquel año: la serie True Detective (6)

Un 2015 negro

El terrible atentado terrorista contra Charlie Hebdo (7), en enero, y el que se produjo en las calles de París (8) en noviembre, consiguieron estremecernos, pero también nos recordaron que debíamos luchar por recuperar la normalidad. Así, acontecimientos como la victoria de la Selección Española en el Eurobasket de 2015 (9), consiguieron hacernos desviar la atención hacia temas más positivos, entre los que también estuvo la puesta de largo de Netflix (10) en nuestro país. Ya a nivel internacional. Justin Beaber (11) fue uno de los artistas que más fuerte pegó, pero sin duda la verdadera "Fuerza" llegó a finales de año, con el estreno de la esperadísima nueva peli de Star Wars (12).

2016: ¡Año Pokémom!

La salida de Pokémon Go! (13) volvió loco a medio planeta... aunque creemos que el fenómeno no traspasó las fronteras de la Tierra, hito que sí consiguió la Misión Juno (14), que llegó a la órbita de Júpiter después de 5 años de viaje espacial. Ya de nuevo "en casa", los JJOO de Río de Janeiro (15) volvieron a quitarnos el sueño por la diferencia horaria, algo que también consiguió (de otra forma) el panorama político. Primero en España, con la celebración de unas histórica segunda vuelta en las Elecciones (16) y, después, los "moviditos" comicios en EE.UU. (17). Suerte que, como siempre, cosas como los videojuegos, o el Libro de la Historia de Hobby Consolas (18) hacen que la vida, siempre, merezca la pena. ¡A por el futuro!

PS3

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **Cell Broadband Engine** ● SOPORTE: **Blu-Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2007** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **599€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **86 millones**

La "veterana" de Sony aguantó un poco el tipo en 2014, año en el que se estrenaron para ella juegos como *Dark Souls II, South Park: La Vara de la Vedad* o *Final Fantasy X / X-2 Remaster*, que consiguieron mantenerla "viva" un tiempo... hasta que, poco a poco, su ritmo de novedades decayó hasta casi desaparecer en favor de su "hermana mayor", PlayStation 4. ¡Nunca olvidaremos a esta pedazo de máquina!



ya está aquí el futuro

La nueva generación de consolas llegó repleta de promesas, pero con mucho que demostrar si querían superar a las geniales máquinas que dejaban atrás.

Los primeros 3 años de Xbox One y PS4 fueron de lo más intensos, y ninguna de las dos se libró de polémicas, críticas y, por supuesto, también de albergar un buen número de juegazos con los que demostrar su tremendo potencial.

Un despegue lleno de problemas

Los inicios de PS4 y Xbox One estuvieron acompañados por la polémica, por muchos motivos: una de las que más dio que hablar fue la decisión de Sony y Microsoft de obligar a sus usuarios a pagar los servicios de suscripción premium, PS Plus y Xbox Live Gold, para acceder al juego online, algo que no sentó nada bien a la comunidad de jugadores. Por su parte, PS4 acusó el hecho de tener unos títulos de lanzamiento algo flojos y, en el caso de Xbox One, que se estrenó con un mejor catálogo, el superior precio de la máquina, a causa de la inclusión obligatoria de Kinect como parte del sistema, también le ocasionó a Microsoft una avalancha de críticas de unos jugadores a los que no terminaba de convencer del todo la tan traída y llevada "next-gen", sobre todo a inicios de 2014.

A vueltas con los "Remaster"

Otro de los aspectos más criticados de estas nuevas consolas fue el exceso de juegos remasterizados, o versiones HD, que ayudaban a

Tras su estreno a finales de 2013, los primeros compases de PS4 y Xbox One fueron muy polémicos, pero poco a poco ambas máquinas fueron mostrando su verdadero potencial

ampliar catálogo, pero que no justificaban por sí solas la compra de un nuevo sistema. Por suerte, poco a poco Sony y Microsoft fueron haciendo los deberes y, durante estos 3 años, aprendieron de sus errores iniciales y fueron dotando a sus máquinas de nuevas y mejores funcionalidades, así



Incomprendida por algunos, amada por otros, lo que está claro es que Wii U fue una gran consola.

Wii U

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **1,24 GHz (Power7)** ● SOPORTE: **WUOD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **349€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **14 millones**

Un catálogo de calidad, aunque no demasiado abultado, fue la tónica que siguió marcando a Wii U en esta etapa, en la que pudimos disfrutar de joyas como *Super Smash Bros., Bayonetta 2, Mario Kart 8, Sovel Knight, Super Mario Maker* o *Splatoon*. En 2016, Nintendo anunció el fin de la producción de la consola, que aún está destinada a uno de los juegos más prometedores de los últimos años: *Zelda: Breath of the Wild.*



El modelo Super Slim fue la última revisión de PS3 en salir al mercado.

Xbox 360 dijo adiós finalmente después de muchos años dando alegrías a sus usuarios.

Algunas remasterizaciones sí que llevaban detrás un profundo lavado de cara que las convertía en productos "justificados". Títulos como *GTA V*, que corrían algo "justos" en PS3 y 360, mejoraron exponencialmente tras su salto a PS4 y Xbox One.

Rizar el rizo, o remasterizar un remake... ¿Eran realmente necesarias estas versiones? La polémica estaba servida.

XBOX 360

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **IBM Xenon** ● SOPORTE: **DVD** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2005** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **85 millones**

Como en el caso de PS3, Xbox 360 todavía siguió dando algunas alegrías a sus usuarios gracias a algunos lanzamientos multiplataforma de calidad e, incluso, a la llegada de exclusivos como Titanfall. Aun así, Xbox One fue ganando poco a poco terreno hasta desbancar por completo a 360, que siempre nos quedará para el recuerdo como una de las mejores consolas de la historia.

invasión remasterizada

Fue uno de los aspectos más criticados y debatidos durante el arranque de esta generación de consolas, momento que muchas compañías aprovecharon para sacar revisiones "con mejoras" de algunos de sus títulos más exitosos de los últimos años. Desde luego, el abuso de "remasters" se produjo, y -lo que es peor- muchos de ellos no ofrecieron extras o mejoras de interés que justificaran el lanzamiento de una versión HD. Aún así, también hubo claras excepciones, como *GTA V, The Last of Us Remasterizado* o *Halo: The Master Chief Collection*, que aportaron valor añadido a la experiencia, pero está claro que estos "remasters" son siempre un tema bastante peliagudo y en el que hay opiniones para todos los gustos entre los jugadores.



XBOX ONE

FABRICANTE: **Microsoft** ● CPU: **AMD Jaguar x86-64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **499€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **24 millones**

La llegada del pack sin Kinect en 2014, junto a su correspondiente rebaja de precio, ayudaron a despegar definitivamente a Xbox One, que en tres años ha demostrado ser una impresionante consola con un catálogo muy completo, en el que conviven en armonía joyas "third party" como *The Witcher 3* o *MGS V*, con exclusivos imprescindibles, como *Forza Horizon 2*.





En 2016 Microsoft lanzó Xbox One S, una versión más pequeña y eficiente.

como de un gran número de juegos, exclusivos y multiplataforma, que -ahora sí- marcaban una clara diferencia con todo lo anterior y las convertían en unas máquinas de lo más apetecibles, algo que se potenció aún más en 2016, con la llegada de la versión "S" de Xbox One y "Slim" de PS4.

La historia "terminable" de Wii U

Ajena a todo esto, Nintendo siguió apostando fuerte por Wii U, dotándola de potentes juegos exclusivos repletos de calidad, sobre todo en 2014 y 2015. Juegos como *Bayonetta 2*, *Mario Kart 8*, *Super Smash Bros.* o *Xenoblade Chronicles* hicieron que los fans de la Gran N estuvieran más que satisfechos con su máquina, que, pese a ser de "nueva generación", jugaba en otra liga, sobre todo en cuestión de potencia técnica, respecto a sus rivales de Sony y Microsoft. Esta notable diferencia se dejó notar menos al principio, y la consola recibió algunos títulos multiplataforma,

> En noviembre de 2016 Nintendo confirmaba el cese de producción de Wii U y el lanzamiento en marzo de 2017 de Nintendo Switch, su nueva consola, que llegaría en marzo de 2017

pasión por lo retro

Qué os vamos decir nosostros mientras leéis esta serie de suplementos, pero es evidente que "lo retro" no solo nunca ha pasado de moda, sino que cada vez pega con más fuerza. Eso lo saben también las diferentes compañías, que en esta etapa buscaron tocarnos la vena nostálgica a través de un gran número de recursos. Desde nuevas consolas, como NES Mini, a recopilatorios o remasterizaciones de joyas clásicas, pasando por el anuncio de "remakes" o de regresos de personajes muy queridos en el pasado. ¡Si es que somos unos sentimentales!



NES Mini, la versión miniaturizada de NES con 30 de sus mejores juegos preinstalados, se covirtió en todo un fenómeno de masas tras su lanzamiento, en noviembre de 2016. Hacerse con una en las primeras semanas fue una tarea casi imposible.



crecimiento digital

Tras su importante evolución en la época de PS3 y Xbox 360, Sony, Microsoft y Nintendo tenían claro el enorme potencial que se escondía tras los desarrollos "indie" y la distribución digital. Por ello, las 3 compañías dotaron a sus nuevas máquinas y a los diferentes estudios de todas las facilidades posibles para desarrollar sus ideas, así como para que pudieran publicarlas en las diferentes "tiendas virtuales". Gracias a esta serie de iniciativas, la cantidad y calidad de juegos descargables fue en aumento de forma exponencial durante esta época, en la que -en ocasiones- estos títulos, que no estaban destinados al formato físico, consiguieron sorprendernos más que algunos de los potentes "Triple A". ¡Una auténtica fuente de talento!



PS VITA

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **ARM Cortex-A9** ● SOPORTE: **PSVGC** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2012** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **14 millones**

La portátil de Sony nunca acabó de cuajar del todo entre el grueso de los usuarios y, sobre todo, entre las compañías desarrolladoras, incluida la propia Sony, que poco a poco fue dejando de lado a la máquina hasta casi "venderla" como un complemento para PS4. Una verdadera lástima debido a su enorme potencial, que nos dejó en esta época juegazos de la talla de *Persona 4* o *FFX/ X-2 Remaster*.

En 2014 salió PS Vita Slim, con un tamaño menor y pantalla LCD, en lugar de OLED.

como *Watch Dogs*, pero, poco a poco, las desarrolladoras "third party" fueron dejándola de lado y centrándose en PS4 y Xbox One, algo que fue determinante para que Wii U nunca llegara a despegar con fuerza en todo el mundo y, finalmente, Nintendo anunciara el, para muchos prematuro, cese de su producción en noviembre de 2016.

La nueva, nueva generación.

El anuncio de Nintendo Switch, la nueva consola de Nintendo que verá la luz en marzo de 2017, fue la "puntilla" definitiva para Wii U, pero esta prometedora apuesta no fue la única nueva máquina que nos dieron a conocer en esta época. Pese a los buenos resultados de sus consolas actuales, Microsoft y Sony dieron un paso al frente y anunciaron sus dos nuevas plataformas, con las que no buscaban sustituir a PS4 y Xbox One, sino ofrecer una vía a los jugadores más exigentes que buscaran sacar todo el partido al catálogo de sus juegos con la resolución 4K por bandera. Así, Microsoft mostró brevemente Project Scorpio, un brutal sistema que llegará a lo largo de 2017, mientras que Sony, adelantándose a la jugada, lanzó en noviembre de 2016 PS4 Pro, una versión "vitaminada" de su máquina, aunque inferior en términos de potencia a Scorpio, y que presentaba como principales un mejor rendimiento, posibilidad de alcanzar resoluciones 4K en los juegos y un mejor funcionamiento de PS VR, las gafas de



PS4

FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **AMD X-86 64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **50 millones**

La flamante máquina de Sony abusó, quizá en exceso, de los juegos remasterizados para hacer catálogo, pero por suerte éste fue creciendo poco a poco en cantidad y calidad, ofreciendo a sus usuarios versiones ligeramente mejores (en el plano técnico) de algunos títulos multiplataforma, así como un buen número de exclusivos de mucha calidad, como *Bloodborne, Until Dawn* o el genial *Uncharted 4*.

En 2016 llegó el modelo Slim,


NOVEDADES Xbox One

UN "EJERCICIO" DE HISTORIA...

Esto sí que es una colección "guapa"

RARE REPLAY

Los recopilatorios de videojuegos alcanzan un nuevo nivel con Rare Replay, que recoge 30 años de historia de una de las grandes.

Banjo Kazooie y Kameo


RETRO HOBBY JUEGO SONIC

AÑO 1991

SONIC

ANILLOS DE ORO PAR... UNAS BODAS DE PLA...

NAOTO OSHIMA CREÓ EL ASPECTO DE SONIC Y YUJI NAKA PUSO LA VELOCIDAD.

UN BREVE REPASO A LO MEJOR


ADAM

MAGNAVOX ODYSSEY

INTELLIVISION MUSIC SYNTHESIZER

COLECOVISION EXPANSION MODULE 1

LIGHT PEN

LIGHTPEN

Gracias a Retro Hobby, a nuestros reportajes especiales e incluso a esta serie de suplementos, en Hobby Consolas siempre hemos tratado de colmar vuestras "ansias retro" mes tras mes. ¡Y es que es un tema que da para mucho y que nos encanta!



NINTENDO 3DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2011** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **249€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: **60 millones**

La portátil de Nintendo siguió alimentando su ya extenso catálogo con numerosos títulos imprescindibles. *Super Smash Bros.* o *Bravely Default* en 2014, *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* o *Xenoblade Chronicles 3D* en 2015, o *Pokémon Sol y Luna* en 2016 son buenos ejemplos del altísimo nivel que ha mantenido la máquina en esta etapa.

New Nintendo 3DS XL fue la última (y mejor) revisión de 3DS en ver la luz.

NINTENDO 2DS

FABRICANTE: **Nintendo** ● CPU: **ARM 11 Dual-Core** ● SOPORTE: **cartucho** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2013** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **129€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: **60 millones (total 3DS)**

La versión "low cost" de 3DS tuvo una gran acogida en su lanzamiento, algo que se ha seguido manteniendo hasta la actualidad. Con la sencillez y robustez por bandera, 2DS siempre ha sido una excelente opción para aquellos que quieren disfrutar del extenso catálogo de 3DS sin desembolsar demasiado dinero por una consola.



PS VR A EXAMEN HARDWARE

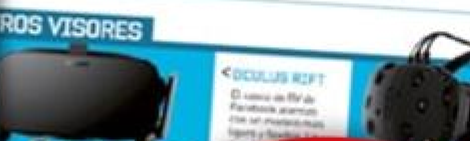
El pasado 13 de octubre, y tras más de una década en desarrollo, llegó a las tiendas PS VR, el visor de realidad virtual de Sony. Toca dar cuenta de él...

E3

LA HORA DE LA REALIDAD VIRTUAL

Todavía no ha llegado la era en la que el E3 está protagonizado por la RV pero está claro que la batalla por dominar el mercado ha empezado en la feria angelina.

HOLOLENS



HOLOLENS PROTAGONIZÓ UNA DEMO DE MINECRAFT QUE NOS DEJÓ ALUCINANDO

OPINIÓN

Más demo que realidad

OTROS VISORES

OCULUS RIFT

HTC VIVE

La mayor potencia de PS Pro vino acompañada de un aumento de tamaño, peso y consumo eléctrico.

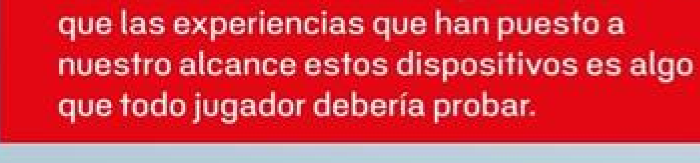


La variedad de gafas VR disponibles en el mercado creció de forma muy importante, por lo que en la revista os ofrecimos diferentes reportajes y comparativas en los que os hablábamos de las virtudes y defectos de cada uno de estos dispositivos.

rivalidad virtual

Los escarceos de los videojuegos con la Realidad Virtual no son algo nuevo, pero 2016 fue el año en el que, por fin, esta tecnología llegó de forma masiva a los jugadores. Primero fueron Oculus Rift y HTC Vive para PC y, después, PS VR llegó a PS4 dispuesto a cambiar la forma en la que sus usuarios juegan a la consola. Aunque aún es pronto para valorar si esta apuesta marcará el futuro de la industria, lo que está claro es que las experiencias que han puesto a nuestro alcance estos dispositivos es algo que todo jugador debería probar.

de realidad virtual el futuro de la industria?

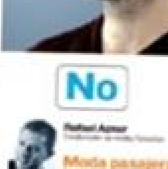


Sí

No







SUBEN

BAJAN

Sony y Microsoft también presentaron nuevas consolas: PS4 Pro, que llegó en 2016 y Project Scorpio, que lo haría en 2017, prometían satisfacer a los jugadores más exigentes

Realidad Virtual de Sony que, tras meses y meses dando que hablar con "Project Morpheus", por fin estaban disponibles para todos los usuarios de sus consolas.

Un futuro aún más prometedor. Así las cosas, la aún joven octava generación de consolas cambiaba la forma tradicional de entender estas plataformas y nos instaba a estar muy atentos a los próximos años, empezando ya en 2017, en los que la versatilidad, la potencia técnica y la búsqueda de nuevas experiencias prometían depararnos un panorama realmente apasionante y en el que, al final, todo estará al servicio de la verdadera razón de todo: juegos y más juegos que nos harán soñar y redescubrir por qué nos gusta tanto este pequeño gran mundillo que lleva tanto tiempo formando parte indispensable de nuestras vidas.

Y, por supuesto, en Hobby Consolas seremos, como desde hace más de un cuarto de siglo, vuestros más fieles compañeros en esta nueva aventura que seguiremos viviendo con la pasión e ilusión que nos caracteriza . Por otros 25 años repletos de grandes consolas, juegos y sueños, pero, sobre todo... ¡de vuestra compañía!

Nintendo también apostó muy fuerte por el online en Wii U con títulos como Splatoon o Mario Kart 8.

Los MMO, o juegos de rol multijugador masivo, llevaban mucho tiempo arrasando en PC, pero poco a poco también fuero aumentando su presencia en consola, cuya potencia era ahora capaz de albergar sus gigantescos mundos online.

Destiny, el nuevo juego de los creadores de *Halo*, centró el mayor peso de su desarrollo en las opciones multijugador online.



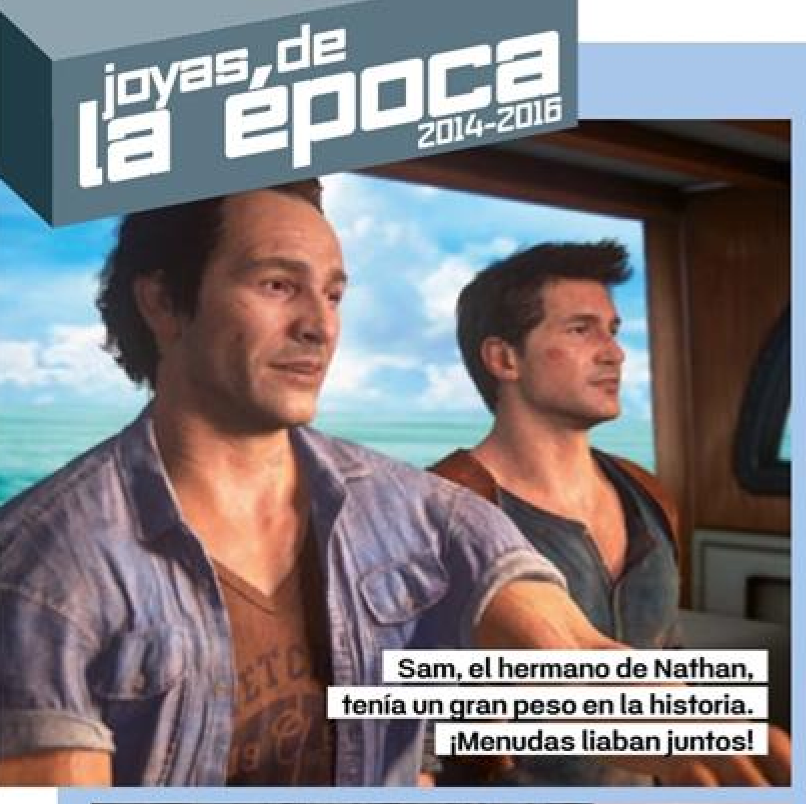
FABRICANTE: **Sony** ● CPU: **AMD X-86 64** ● SOPORTE: **Blu Ray** ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: **2016** ● PRECIO DE LANZAMIENTO: **399€** ● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS a 2016: N/D

Alcanzar la resolución 4K y mejorar el rendimiento de PS VR fueron las motivaciones principales que llevaron a Sony a lanzar PS4 Pro en 2016. La consola, que busca convivir y no sustituir a PS4, no tendrá juegos exclusivos "solo para ella", pero sí ofrece mejoras en el plano técnico en muchos de ellas, algo que parece que se potenciará aún más en el futuro, cuando los desarrolladores saquen todo su partido.

potenciando el juego online

Las partidas multijugador a través de internet en consola ya gozaron de una gran repercusión y popularidad en la época de PlayStation 3 y Xbox 360, pero con la llegada de Wii U, PS4 y Xbox One, el juego online se potenció aún más. Poco a poco, la mayoría de títulos y sagas, incluidas muchas de las que tradicionalmente nunca habían ofrecido multijugador de ningún tipo, fueron añadiendo esta modalidad, que cada vez cobraba más importancia entre los jugadores. Por este motivo, también proliferaron cada vez con más fuerza los títulos cuyas propuestas eran principal o únicamente online, como *Destiny, The Division, Splatoon, Rocket League* o *The Elder Scrolls Online*. Sin duda, todo un mundo de posibilidades.




Sam, el hermano de Nathan, tenía un gran peso en la historia. ¡Menudas liaban juntos!


La escalada seguía siendo una de las mecánicas principales en la aventura.


AVANCE

LOS GRÁFICOS Y LA ÉPICA BSO NOS HARÁN CREER QUE ESTAMOS VIENDO UN PELICULÓN

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

PRIMERA IMPRESIÓN



su paso por la revista

El espectacular "teaser" que se estrenó en 2013, los retrasos que sufrió el juego con cambio de directores incluido... *Uncharted 4* dio mucho que hablar durante varios años, y aún más después de su salida.

1 despedida a lo grande
uncharted 4
el desenlace del ladrón



- COMPAÑÍA: **Sony**
- CONSOLA: **PS4**
- AÑO: **2016**
- Nº DE LA REVISTA: **299**
- NOTA: **98**

Nathan Drake culminó su particular desenlace con uno de los mejores exclusivos de lo que va de generación. Todo un portento de poderío técnico y de diversión a raudales.

La genial trilogía Uncharted nos regaló en PS3 un rico universo repleto de carismáticos personajes, momentos frenéticos y aventura, mucha aventura. Con *Uncharted 4*, Naughty Dog concentró lo mejor de las anteriores entregas y lo cocinó a fuego lento en los poderosos circuitos de PS4, dando como resultado un título absolutamente brillante en todos sus apartados. El "espíritu *Uncharted*" no sólo seguía ahí, sino que se vio potenciado con una genial historia, situaciones para el recuerdo y una factura técnica que consiguió asombrarnos. ¡Qué grande eres, Nathan Drake!

¡mosquis!

N. DRUCKMANN Y B. STRALEY, directores de *The Last of Us*, cogieron el proyecto tras la marcha de Ammy Henning.

LAS FALLAS DE VALENCIA acogieron a un "nitot" inspirado en el juego con motivo de su lanzamiento.





OPINIÓN

Naughty Dog se ha sacado de la manga la mejor exclusiva de lo que llevamos de generación. *Uncharted 4* es una de esas experiencias vitales que explican por qué los videojuegos son un arte y que debería estar prohibido perderse. Lejos de conformarse, Nathan Drake se ha despedido con un tesoro que es oro puro.

98

nuestra nota

Tiene el honor de haberse llevado nuestra nota más elevada en lo que va de generación. Y es que fue muy difícil encontrarle algún fallo a la nueva aventura de Nathan Drake en PS4.


NOTICIAS

Nathan Drake, a por otro tesoro

EL APARTADO TÉCNICO ES EL MÁS BESTIA QUE SE HAYA VISTO HASTA EL MOMENTO EN LA NUEVA GENERACIÓN

E3

UNCHARTED 4
El desenlace del ladrón
Nathan Drake, a por el botín definitivo

El juego copó varios reportajes exclusivos.

2 las mejores tortas... "for u"

super smash bros.



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **Wii U**
- AÑO: **2015**
- N° DE LA REVISTA: **282**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA VERSIÓN PARA 3DS salió unos meses antes y compartía mucho contenido con el título para Wii U.

LOS AMIIBO estrenaron sus funcionalidades con este juego, que contribuyó al gran éxito de las figuras.

Una de las sagas de Nintendo que más diversión nos ha proporcionado en los últimos años se estrenó en Wii U con una fuerza inusitada. ¡Y manteniendo toda su frescura original!

Era uno de los más esperados de Wii U, y el arcade de lucha de Nintendo, una vez más, no defraudó. Apoyado en un contundente apartado técnico, en el que destacaban la resolución 1080p y los 60fps, 51 luchadores provenientes de juegos de la Gran N y de otros títulos "invitados" saltaron al ring para disputar unos combates divertidísimos y que, en esta versión, alcanzaba cotas épicas cuando eran 8 los jugadores que luchaban simultáneamente. Pero esta no fue la única novedad, y el juego también incluyó varios modos exclusivos, como Mundo Smash o Retos a la Carta, compatibilidad con las figuras Amiibo y la posibilidad de disputar unas partidas online que funcionaban como la seda. Todo esto, unido a su legendaria jugabilidad, hicieron de *Super Smas Bros.* uno de los mejores juegos de Wii U.





su paso por la revista

Tanto la versión para 3DS como la de Wii U recibieron una gran atención en la revista. No olvidemos de que se trata de una de las sagas más importantes y divertidas de Nintendo de los últimos años.

En nuestro análisis destripamos todos los secretos del esperado juego de lucha de Nintendo.

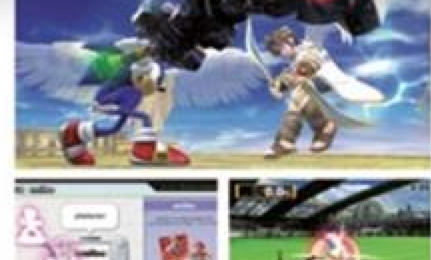


















nuestra nota

Sin duda, uno de los mejores juegos del catálogo de Wii U, que nos enamoró por su infalible jugabilidad, su mastodóntica duración y por su impecable factura técnica. Un juego imprescindible.



Sonic, la mascota de Sega, no perdió la oportunidad de repartir estopa.



NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor	Alternativas			Valoración
Los combates a 8 aportan un gran plus, y hay muchos mandos compatibles. **Jugabilidad y personajes** del más alto nivel. Una gran celebración de Nintendo y los videojuegos.	• **Injustice: Gods Among Us** es un muy buen juego de lucha que también incluye personajes memorables (de DC Comics)	**GRÁFICOS** Excelente fluidez (60 fps) y gran resolución (1080p). Genial diseño de escenarios y recreación de personajes.	94	Es todo lo que esperábamos y más. Tanto si lo juega una persona como si lo juegan ocho, su magnífica jugabilidad y contenidos son garantía de cientos (o miles) de horas de diversión. El mayor imprescindible de Wii U hasta ahora.
		SONIDO Incluye una infinidad de melodías remezcladas de inolvidables juegos, además de nueva música.	97	
Lo peor	• **Mario Kart 8** no es del mismo género, pero también ofrece una gran diversión con personajes de Nintendo.	**DURACIÓN** Por muchas horas que le echéis, os seguirán quedando desafíos por superar y combates por librar.	98	
No hay "modo aventura" al estilo del Emisario Subespacial de Wii. **No se puede controlar** personalmente a las figuras amiibo, sino que se limitan a una inteligencia artificial.		**DIVERSIÓN** No hay palabras suficientes para expresar toda la diversión que este juego puede proporcionarnos.	97	
		PUNTUACIÓN FINAL	**97**	



Los combates "a 8" eran una auténtica locura... ¡de diversión!





El número de Pokémons aumentó considerablemente, pero no faltaron a la cita los viejos conocidos.


AVANCE 3DS

Pokémon Sol y Pokémon Luna

LA NUEVA EVOLUCIÓN DE POKÉMON

TRAS VEINTE AÑOS DE SAGA, ES DIFÍCIL SORPRENDER... PERO POKÉMON SOL Y LUNA LO CONSIGUEN


EDICIÓN EXCLUSIVA GAME

LAS CLAVES

su paso por la revista

Los Pokémon vivieron una época dorada (otra más) en 2016, lo que hizo que su presencia en la revista fuese muy habitual, en especial para hablaros de este *Sol y Luna*, al que esperábamos con impaciencia.

3 pokémon de nueva generación
pokémon sol y luna



- COMPAÑÍA: **Nintendo**
- CONSOLA: **3DS**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **305**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

LA SÉPTIMA GENERACIÓN, o Generación VII, de *Pokémon* se estrenó en este juego.

EL 20 ANIVERSARIO de la saga también coincidió con el lanzamiento Sol y Luna.

Nunca han dejado de estar "de moda", pero 2016 fue un año alucinante para Pokémon, que arrasaron como nunca con Go! y con este juegazo para 3DS.

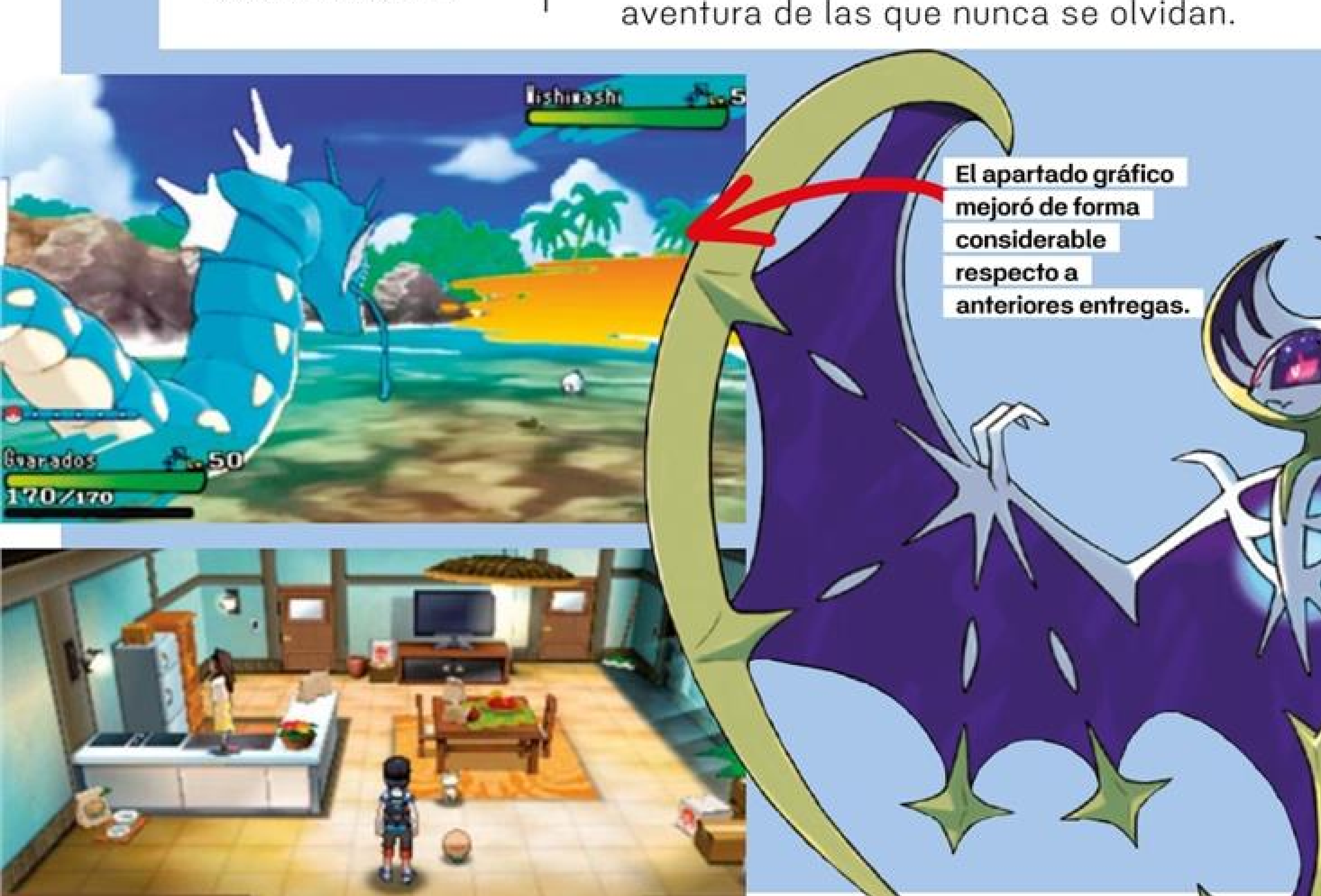
Tras instalarse en los móviles de medio mundo gracias a Pokémon Go!, los "monstruos" más famosos de las consolas volvieron a su hábitat natural, o lo que es lo mismo, a las máquinas portátiles de Nintendo. En esta ocasión fue 3DS la elegida para albergar a la nueva entrega de la saga, que se convirtió, por méritos propios, en una de las mejores de su historia. Con un número ingente de novedades, que abarcaron desde las mejoras en el plano técnico a las estrategias de combate, pasando por la inevitable aparición de nuevas criaturas, *Sol y Luna* también destacaron por su genial historia, mucho más profunda y mejor llevada que en anteriores juegos, y que consiguió que nuestra viaje por la región de Alola fuese toda una aventura de las que nunca se olvidan.


LO MEJOR

LO PEOR

POKÉMON SOL Y LUNA HAN CONSEGUIDO SUMERGIRNOS DE LLENO EN UNA HISTORIA ÉPICA Y TREPIDANTE

En nuestro análisis nos deshicimos en elogios ante la nueva entrega de *Pokémon*.



El apartado gráfico mejoró de forma considerable respecto a anteriores entregas.

nuestra nota

Uno de los juegos con mayor puntuación de la historia de Nintendo 3DS, y, teniendo en cuenta la enorme calidad del catálogo de la consola, eso es un claro indicativo de lo mucho que nos gustó.

OPINIÓN

Ya sea como amante de los juegos de esta saga desde que empecé con *Pokémon Amarillo* en una vieja y desgastada Game Boy Color, o como jugador competitivo de *Pokémon, Sol y Luna* me parecen unas verdaderas obras maestras en todos los aspectos. Nintendo, Game Freak y TPCi han cumplido con creces.

97







NOVEDADES PS4 - Xbox One - PS3 - Xbox 360 - PC

Las palabras pueden matar

A Hideo Kojima Game

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Si la venganza es un plato que se sirve mejor frío, entonces *The Phantom Pain* está a la misma temperatura que la isla de Shadow Moses. Kojima lo ha vuelto a hacer...

UNA SERPIENTE CON ALAS



su paso por la revista

Maestro del "hype", Hideo Kojima se encargó de calentar el ambiente durante los meses previos al lanzamiento, y nosotros caímos gustosamente en la trampa de nuestra serpiente más querida.

4 la serpiente amplía horizontes

metal solid gear v the phantom pain



- COMPAÑÍA: **Konami**
- CONSOLA: **PS4, PS3, Xbox 360, Xbox One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **290**
- NOTA: **97**

¡mosquis!

HIDEO KOJIMA, creador de *Metal Gear*, abandonó Konami (y la saga) poco después del lanzamiento del juego.

PS3 Y XBOX 360 también tuvieron su versión, algo posible gracias a la flexibilidad del Fox Engine.

Solid Snake demostró que también era capaz de dominar los desarrollos de mundo abierto y nos presentó el *Metal Gear Solid* más "distinto" y completo de la historia de la saga. ¡Nunca tuvimos tantas posibilidades de infiltración!

La libertad de acción alcanzó un nivel superior con el nuevo juego del gran Hideo Kojima, que una vez más consiguió reinventarse para crear una aventura la altura de la leyenda del no menos grande Snake. El sigilo y la infiltración siguieron siendo las bases en esta nueva entrega de la saga, pero ahora las posibilidades eran mucho más grandes que nunca gracias a su desarrollo tipo "sandbox", que nos permitía afrontar las misiones en un orden no establecido y a través de infinitas estrategias. Técnicamente sobresaliente gracias al uso del motor Fox Engine, la quinta entrega de la saga se convirtió en una genial despedida por parte de su creador y en uno de los títulos indispensables de esta generación ¡Gracias Kojima!



nuestra nota

Unas notas sobresalientes, de las que destacó su 99 en gráficos. El juego era una auténtica delicia para los sentidos, sobre todo si lo jugábamos en consolas de nueva generación.



El uso del motor Fox Engine permitió que los personajes lucieran de forma casi fotorrealista.



Solid Snake volvió a ser el protagonista indiscutible en esta entrega, que destacó por su gran extensión.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La libertad sin parangón** y las cientos de opciones y posibilidades. Es prácticamente infinito.
- **El apartado gráfico y el sonoro** son sublimes. No habéis visto ni oído nada igual.

Lo peor

- **No emociona** como otras entregas y no cierra la saga todo lo satisfactoriamente que nos habría gustado.
- **La traducción** es bastante irregular: frases erróneas, poca coherencia...

Alternativas

- **Ground Zeroes.** El prólogo de *TPP*, más que una alternativa, es esencial para entender la historia.
- **MGS: Peace Walker HD** es perfecto para apreciar la evolución de *TPP*, y su argumento también juega un gran papel

GRÁFICOS	Soberbios. Texturas, iluminación, efectos... El Fox Engine es una maravilla de la ingeniería moderna.	99
SONIDO	Clásicos de los 80 que tararearéis hasta la saciedad y temas vocales que os harán llorar de emoción.	99
DURACIÓN	Solo completar la historia principal os llevará alrededor de 40 horas... y eso no es ni un 50% del total.	97
DIVERSIÓN	Es tan variado que es imposible cansarse y hay sorpresas esperando detrás de cada esquina.	95
PUNTUACIÓN FINAL		**97**

Valoración

Hideo Kojima se despide de su saga entonando una elegía, un poema de sangre y venganza que ya es parte del Olimpo de los videojuegos. *The Phantom Pain* es el GOTY 2015 y el mejor juego de sigilo e infiltración que se ha creado hasta la fecha.



Los combates, muy duros en su mayoría, gozaban de una gran profundidad..





5 the witcher III wild hunt



- COMPAÑÍA: **CD Projekt RED**
- CONSOLA: **PS4, Xbox One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **287**
- NOTA: **95**

Geralt de Rivia protagonizó un juego tan bueno y profundo, que casi parecía cosa de brujería.

Geralt y su inseparable Sardinilla recorrieron las 3 zonas del juego (Velen, Islas Skellige y Novigrado) en una inmensa aventura que superaba holgadamente las 100 horas de duración y en la que el brujo se enfrentaba a cientos de variadas misiones, hiladas finamente a través de un excepcional argumento. Los geniales combates a tiempo real, que combinaban el uso de armas con señales, o hechizos, ponían la guinda a un RPG mastodóntico, y con una personalidad inigualable.



su paso por la revista

El Brujo nos tenía hechizados desde hacía años, pero cuando descubrimos que preparaba una nueva aventura, volvimos a reavivar la "magia".

Geralt protagonizó esta espectacular portada con motivo de su tercer juego.

nuestra nota

Unas puntuaciones tan altas como equilibradas para una aventura excepcional en todos los sentidos.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
- La cantidad y variedad de situaciones
- El apartado gráfico,

Lo peor
- El sistema para escalar
- Los tiempos de carga

Alternativas
- Dragon Age Inquisition
- Bloodborne

GRÁFICOS	94
SONIDO	90
DURACIÓN	96
DIVERSIÓN	95
PUNTUACIÓN FINAL	95

Valoración
El trabajo de CD Projekt RED es absolutamente bestial. Su capacidad para crear un universo del que no queremos salir no tiene, a día de hoy, ningún rival en el mundo rolero. Absolutamente imprescindible para fans y no fans.

6 dark souls III



- COMPAÑÍA: **Bandai Namco**
- CONSOLA: **PS4 y Xbox One**
- AÑO: **2016**
- Nº DE LA REVISTA: **298**
- NOTA: **95**

Hidetaka Miyazaki regresó a la saga *Souls* para hacer lo que mejor se le da: ¡matarnos una y otra vez!

La legendaria dificultad y profundas mecánicas de la serie alcanzaron su culmen en esta tercera entrega, que recogió lo mejor de las anteriores y equilibró todos sus apartados para ofrecernos la "experiencia Souls" definitiva. Las nuevas habilidades de batalla, unidas a unos escenarios más grandes que nunca antes en la serie y a un genial apartado técnico, en el que la oscura ambientación volvía a ser la partitura principal, hicieron de *Dark Souls 3* un juego imprescindible.



su paso por la revista

Tras *Bloodborne*, nos moríamos (literalmente) de ganas por probar lo nuevo de FromSoftware, por lo que le dimos mucho protagonismo en la revista.



El alto nivel de dificultad siguió siendo una seña de identidad en esta entrega.







La tenebrosa ambientación siguió presente en esta entrega.

OPINIÓN

Es difícil transmitir con palabras todos los sentimientos que puede llegar a despertar *Dark Souls III*. Aprovechando los cimientos de sus antecesores, FromSoftware nos ha bendecido con la aventura más equilibrada, desafiante y emotiva de toda su historia. La llama nunca había estado tan viva.

95

nuestra nota

Los elogios marcaron nuestra valoración del *Dark Souls III*, al que calificamos como una auténtica joya.



Los escenarios eran más amplios y coloridos que anteriores entregas.





7 fallout 4



- COMPAÑÍA: **Bethesda**
- CONSOLA: **PS4, One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **293**
- NOTA: **95**

Posibilidades de juego casi ilimitadas y una duración enorme, compensaron de sobra un nivel técnico que se quedaba un poco atrás.

Sobrevivir a un holocausto en un futurista mundo post-apocalíptico volvió a ser la propuesta del nuevo *Fallout*, que no destacó por su innovación, pero que nos enganchó como pocos debido a la inmensidad de su escenario principal, El Yermo, en el que teníamos disponibles cientos de misiones y tareas secundarias que podíamos realizar con total libertad, y entre las que destacaban la construcción de refugios, la mejora de habilidades o los combates. Toda una experiencia.



Pip Boy aprueba la calidad de la portada que dedicamos a *Fallout 4*

nuestra nota

"Un verdadero mundo en el que sumergirnos durante meses" ¿Se puede decir más en menos palabras?

NUESTRO VEREDICTO			Valoración
Lo mejor	**Alternativas**	GRÁFICOS 75	Bethesda nos ofrece uno de los mejores juegos del año (con permiso de Geralt), tanto por posibilidades de juego como por duración, diversión y en especial por ofrecernos un verdadero mundo en el que sumergirnos durante meses.
La libertad de acción	• Dragon Age Inquisition	SONIDO 92	
La dirección artística	• The Witcher 3: Wild Hunt	DURACIÓN 95	
Lo peor		DIVERSIÓN 96	
Técnicamente es muy flojo		PUNTUACIÓN FINAL 95	
Es continuista			


La bruja volvió a protagonizar un título realmente frenético.

8 bayonetta 2



- COMPAÑÍA: **Sega**
- CONSOLA: **Wii U**
- AÑO: **2014**
- Nº DE LA REVISTA: **280**
- NOTA: **95**

Era uno de los exclusivos más esperados de Wii U, y nuestra bruja favorita no decepcionó.

Hideki Kamiya sacó todo el partido a Wii U para traer de vuelta a su carismática bruja, Bayonetta, quien juró lealtad a Nintendo a la hora de volver a hacernos disfrutar con sus combates. ¡Y qué combates! El profundo sistema de combos fue el complemento ideal para un desarrollo repleto de intensidad, en el que no había un momento para el respiro, y que nos dejó boquiabiertos debido a la gran variedad de situaciones y a la impresionante ambientación y calidad técnica.



En nuestro análisis nos deshicimos en elogios para la bruja.

su paso por la revista

Fue una de las apuestas más fuertes de Nintendo para Wii U, por lo que seguimos su desarrollo muy de cerca desde que Platinum Games lo mostró por primera vez.

nuestra nota

Gracias a su calidad, se convirtió en un motivo de peso para hacerse con una Wii U, lo que se dejó notar en nuestra nota.



9 batman ark



- COMPAÑÍA: **Warner Bros.**
- CONSOLA: **PS4, Xbox One**
- AÑO: **2015**
- Nº DE LA REVISTA: **288**
- NOTA: **95**

Batman acudió una vez más a nuestra llamada para hacernos disfrutar... como murciélagos.

La inclusión del Batmóvil como vehículo manejable fue la principal novedad de la nueva entrega de la serie *Arkham*, que volvió a manos de Rocksteady para sumergirnos de nuevo en la oscura Gotham. Pero las posibilidades del vehículo, que compartía protagonismo con Batman, no fueron lo único destacable; la aventura brilló con luz propia en el resto de sus apartados, sobre todo en lo referente a sorpresas, trama y apartado técnico, que lucía mucho más espectacular que nunca.



su paso por la revista

El regreso a la saga de Rocksteady hizo que pusiéramos todas nuestras esperanzas en el juego, lo que se tradujo en un seguimiento muy cercano.


Por tierra o aire, recorrer Gothan era una experiencia imperdible.

kham knight



El universo de Gotham se reflejó con más realismo que nunca antes.

nuestra nota

Pocas pegas fuimos capaces de sacar a la nueva aventura de Batman, que nos convenció totalmente.

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	**Alternativas**			
■ Trama, sorpresas, doblaje, diversión... es más fácil decir todo lo bueno. ■ El Batmóvil: manejarlo es brutal y evita la sensación de "déjà vu", de que el juego no sea "más de lo mismo".	• Cualquiera de los Arkham anteriores, aunque ninguno es tan bestia en lo técnico y te perderás el Batmóvil...	■ GRÁFICOS De lo mejorcito de la nueva generación. Modelos, obsesión nivel de detalle, efectos... todo es sobresaliente.	95	Se ha hecho rogar, pero Rocksteady se despide de Arkham como solo los grandes saben hacer: con un título que se recordará durante mucho tiempo, tanto por su guión, como por sus sorpresas y sus innovaciones jugables. Debéis jugarlo sí o sí...
		■ SONIDO La banda sonora, en especial los temas emotivos son de 10, como el doblaje. ¿Y los efectos? De CINE...	97	
Lo peor	• Mundos abiertos en las nuevas consolas hay ya muchos, pero superhéroicos muy pocos. ¿DC Universe?	■ DURACIÓN Completar la aventura 12-15 horas, pero aún te quedará mucho por ver. Y tiene Partida + con cambios.	93	
■ Le falta "épica", como un duelo como el Deathstroke en Origins, para tocar un 99. ■ El control del batmóvil se hace duro de primeras. Y los petardeos en un par de momentos contados.		■ DIVERSIÓN La trama te atrapará hasta el final, y con una jugabilidad que gracias al Batmóvil se ha renovado.	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	


El control, que mezclaba simulación y arcade, era una auténtica delicia.



10 forza horizon 2



- COMPAÑÍA: **Microsoft**
- CONSOLA: **Xbox One**
- AÑO: **2014**
- Nº DE LA REVISTA: **280**
- NOTA: **95**

La sensación única de tener kilómetros por delante para recorrer con los mejores coches nos convenció por completo en esta entrega de *Forza*.

El segundo "spin off" de Forza nos puso al volante de más de 200 vehículos, repartidos en distintas categorías, con los que teníamos por delante kilómetros y kilómetros de vía en un precioso mundo abierto ambientado en el sur de Francia y el norte de Italia. La fórmula se mejoró notablemente respecto a la primera entrega y creció para convertirse en una obra mastodóntica, repleta de contenido por descubrir, campeonatos en los que competir y muchas horas de diversión al volante.



Algunos de los mejores vehículos del mundo se daban cita en este genial título.

nuestra nota

Lo calificamos como el mejor juego de conducción de mundo abierto que se ha hecho jamás para consola.

NUESTRO VEREDICTO				Valoración
Lo mejor	**Alternativas**			
■ Trama, sorpresas, doblaje, diversión... es más fácil decir todo lo bueno. ■ El Batmóvil: manejarlo es brutal y evita la sensación de "déjà vu", de que el juego no sea "más de lo mismo".	• Cualquiera de los Arkham anteriores, aunque ninguno es tan bestia en lo técnico y te perderás el Batmóvil...	■ GRÁFICOS De lo mejorcito de la nueva generación. Modelos, obsesión nivel de detalle, efectos... todo es sobresaliente.	95	Se ha hecho rogar, pero Rocksteady se despide de Arkham como solo los grandes saben hacer: con un título que se recordará durante mucho tiempo, tanto por su guión, como por sus sorpresas y sus innovaciones jugables. Debéis jugarlo sí o sí...
		■ SONIDO La banda sonora, en especial los temas emotivos son de 10, como el doblaje. ¿Y los efectos? De CINE...	97	
Lo peor	• Mundos abiertos en las nuevas consolas hay ya muchos, pero superhéroicos muy pocos. ¿DC Universe?	■ DURACIÓN Completar la aventura 12-15 horas, pero aún te quedará mucho por ver. Y tiene Partida + con cambios.	93	
■ Le falta "épica", como un duelo como el Deathstroke en Origins, para tocar un 99. ■ El control del batmóvil se hace duro de primeras. Y los petardeos en un par de momentos contados.		■ DIVERSIÓN La trama te atrapará hasta el final, y con una jugabilidad que gracias al Batmóvil se ha renovado.	95	
		PUNTUACIÓN FINAL	95	



Los coleccionables especiales con la historia de Hobby Consolas han repasado los 25 años de historia de la revista

CUMPLIMOS 25 AÑOS

2016 ha sido el año de nuestro 25 aniversario y, además de con el suplemento que tenéis entre manos (y los 11 anteriores), lo hemos celebrado por todo lo alto, con concursos, un especial con 25 pósters... ¡Así sí!



Más de 25 años han pasado desde que salió a la venta el primer número de Hobby Consolas, con su ya mítica portada.

curiosidades de la revista

Muchos son los cambios que ha vivido Hobby Consolas en sus 25 años, pero hay algunas cosas que se han mantenido: nuestra ilusión, el espíritu original... ¡y los momentos curiosos!

Con toda confianza

En Hobby Consolas siempre hemos apostado muy fuerte por ser totalmente transparentes con vosotros, por lo que Manuel del Campo, Director General de Axel Springer, decidió dar una explicación a todos los lectores acerca de la ligera subida de precio que tuvo la revista a partir del número 295, el correspondiente a enero de 2016.



«Por solo 50 céntimos más, vamos a ofrecer un producto mucho mejor»



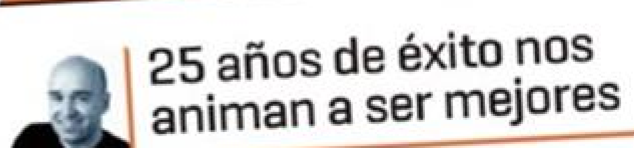
Mario, Pac-Man, Dragon Quest o Game Boy fueron algunos de los que celebraron una especial onomástica.

OTROS ANIVERSARIOS

No fuimos los únicos en alcanzar una edad "señalada", y en esta época celebramos los aniversarios de juegos y consolas míticas.



El número 295, que salió en enero de 2016, dio el pistoletazo de salida a nuestro último rediseño, con el que buscamos renovarnos para ofreceros la mejor información de la mejor manera.



La editorial, firmada por nuestro director, Javier Abad, es la mejor carta de presentación de cada número.

Nueva portada

El nuevo diseño también se dejó notar en nuestras portadas, que ahora mostraban un aspecto más espectacular que nunca... ¡pero manteniendo todo el espíritu "clásico" de la revista!



ADIÓS A IWATA

El 11 de julio de 2015, Satoru Iwata, director ejecutivo y presidente de Nintendo, fallecía en Kioto, Japón. Su pérdida fue un auténtico varapalo para la industria y en Hobby Consolas le rendimos homenaje.





De un vistazo

El sumario se reorganizó totalmente para hacerlo más claro, útil y visual que nunca. Ahora era muy sencillo "saltar" directamente a cualquier contenido de la revista.

Hacerse una idea general de todos los contenidos de cada número era ahora una tarea realmente sencilla.



Locuras del Sensor

Como ya era tradición en la revista, El Sensor siguió siendo nuestra sección más divertida y desenfadada. En ella pudimos leer cada mes artículos y noticias desternillantes, a veces inventadas y otras, aunque pareciera imposible, totalmente ciertas.

A la última

Adaptarse a los cambios en el sector era vital, por lo que crecieron los contenidos relacionados con el formato digital o con los dispositivos que eran tendencia.



La Realidad Virtual, y sus diferentes opciones, fue uno de los temas que desarrollamos en profundidad.



moldeando hobbyconsolas



Las mejores imágenes de la feria nunca podían faltar en nuestros reportajes sobre el E3.



VIVIENDO EL E3

Otro de nuestros clásicos. De nuevo, no nos perdimos ni una edición del E3 en esta época, y nos dejamos la piel para ofreceros toda su cobertura en forma de especiales.

ABRILLANTANDO DOS CIRCONIOS CÚBICOS

Por primera vez, eliminamos las valoraciones parciales, puntuando a los juegos con una única nota final.

Análisis más completos

La maquetación de los análisis cambió para permitirnos incluir más cantidad de texto, cuadros más claros y pantallas de mejor calidad.

25 AÑOS

2016 El año de un nuevo ESTALLIDO ZOMBI

De ayer y hoy

Los reportajes "retro" se combinaron con otros de total actualidad. La idea era colmar las expectativas de todo tipo de aficionados a los videojuegos.



LOS MEJORES DE 2014

Más de 2.000 lectores participaron en la elección de los ganadores de los Premios Hobby Consolas 2014. ¡Qué haríamos sin vosotros!

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes.

No solo juegos

El cine, las series o los artículos de coleccionista ganaron protagonismo en la revista. Y es que nos encanta compartir con vosotros el mejor ocio y diversión.

Figuras, camisetas, bandas sonoras... no se nos escapó ni un solo artículo digno de estar en vuestra casa.

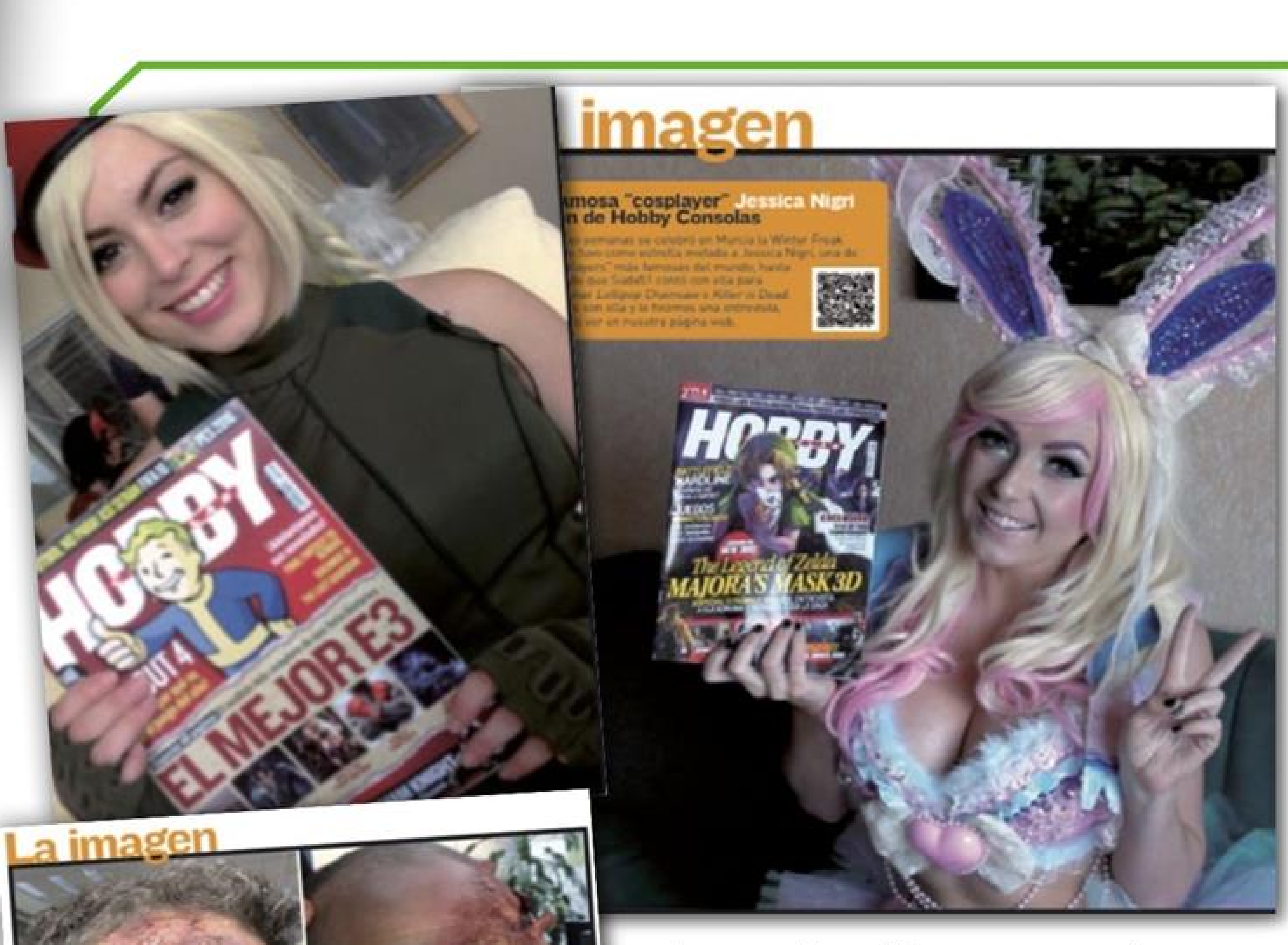


La muerte de Ralph Baer, el "padre de los videojuegos", nos inspiró un genial reportaje.

Reportajes muy originales

En esta nueva etapa de la revista apostamos por ofreceros reportajes más "especializados" y menos generalistas. Gracias a ellos conocimos mejor a algunas personalidades clave de la industria, los mejores libros relacionados con videojuegos, datos curiosos... y mucho más.







Este es el aspecto de Daniel Quesada y David Martínez tras los cierres de edición.



Las bellas... y los bestias

Las mejores "cosplayers" empezaron a desfilar por las páginas de la revista, aportando algo de estilo a las habituales fotos de nuestros redactores, que también se disfrazaban siempre que tenían oportunidad... pero con mucho peor resultado.



Consolas, videojuegos, merchandising exclusivo... ¡repartimos cientos de premios!

MUCHOS CONCURSOS

No podían faltar. Los concursos siempre han sido uno de nuestros clásicos y, también en esta época, organizamos numerosísimos sorteos de todo tipo.

GRANDES SUPLEMENTOS

Como complemento a la revista, durante esta etapa os ofrecimos un gran número de suplementos exclusivos. Los temas fueron de lo más diverso, e incluyeron guías completas, reportajes "retro" o recopilatorios de lo más curioso.









marchando una de tapas

Llegamos al final de nuestro repaso a todas las portadas! Estas son las "tapas" más recientes de la historia de Hobby. Modernas, creativas, pero sobre todo, ¡muy ricas!



NÚMERO 271. ***The Order 1886*** **prometía exprimir a PS4 como ningún juego anteriormente, lo que le hizo ganarse nuestra primera portada de esta época.**



NÚMERO 272. **Pudimos probar** ***Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*** **y hablar con su creador, Hideo Kojima, en exclusiva. ¡Y así os lo anunciamos!**



NÚMERO 273. **La nueva entrega de** ***inFamous*** **fue la gran protagonista de este número, en el que también celebramos el aniversario de** ***Pac-Man*****.**



una portada transgresora

NÚMERO 275. Pocas veces en la historia de Hobby Consolas una de nuestras portadas ha mostrado un aspecto tan agresivo. Esta impactante imagen fue la que elegimos para ofreceros toda la información sobre *The Evil Within*, el terrorífico juego de Shinji Mikami, uno de los principales responsables en la creación de *Resident Evil*. Desde luego, la idea de no dejar a nadie indiferente que buscaba el juego fue plasmada también por nosotros gracias a esta inquietante portada.



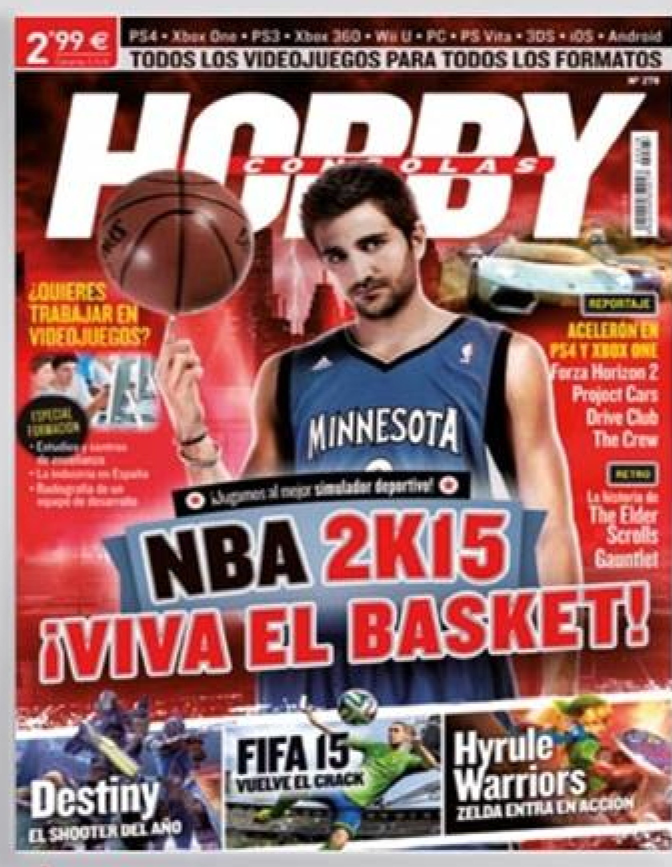
NÚMERO 274. El nuevo *Mario Kart*, al que le dedicamos un especial de 10 páginas, fue el protagonista de esta colorida portada.



NÚMERO 276. Nuestro ya tradicional paso por el E3 dejó para el recuerdo un impresionante reportaje exclusivo y esta espectacular tapa.



NÚMERO 277. Pagan Min, el villano de *Far Cry 4*, lució así de desafiante en este completísimo número, en el que repasamos lo mejor de Wii U.



NÚMERO 278. El jugador español de basket Ricky Rubio fue elegido como imagen para *NBA 2K15*... ¡y también para la portada de Hobby Consolas!



NÚMERO 279. Entrevista, primeros datos e imágenes en exclusiva... os contamos todo, todo y todo sobre *Resident Evil Revelations 2*.



NÚMERO 280. Motivados por Arno Dorian, así fue nuestro llamamiento a la Revolución que nos proponía la nueva entrega de *Assassin's Creed*.



NÚMERO 281. Tras meses de rumores e incertidumbre, *GTA V* por fin veía la luz en PS4 y Xbox One. ¡Y fuimos de los primeros en analizarlo!



NÚMERO 282. Geralt de Rivia, protagonista de *The Wircher*, posó así en nuestra portada para anunciar la tercera entrega de la saga: *Wild Hunt*.



NÚMERO 283. Era uno de los más esperados, y nosotros pudimos ver, y contaros en exclusiva, cómo lucía el prometedor *Uncharted 4*.



25 AÑOS 1991-2016

¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!

Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño

HOBBY CONSOLAS

Nº 300
3,50 €

¡Todo el E3!
GOD OF WAR
¡Kratos, bestial!

Y DESCUBRE LO MEJOR DE LA FERIA

ZELDA BREATH OF THE WILD
Probamos la gran aventura de Link

XBOX ONE S / PROJECT SCORPIO
Microsoft nos pone a jugar en 4K

PLAYSTATION VR
Fecha y primeros juegos

GRANDES NOVEDADES:
Resident Evil 7 • Spider-Man PS4
Watch_Dogs 2 • Gears of War 4
Titanfall 2 • The Last Guardian
Dead Rising 4 • Days Gone
Mass Effect Andromeda

AVANCES
FIFA 17
PES 2017
Los juegos de fútbol hacen la pretemporada

ANÁLISIS
MIRROR´S EDGE CATALYST
Faith mejora el parkour de su aventura original

RETRO HOBBY
DONKEY KONG
El gorila de Nintendo cumple 35 años

SUPLEMENTO GRATIS
La historia de Hobby Consolas (nº 6)

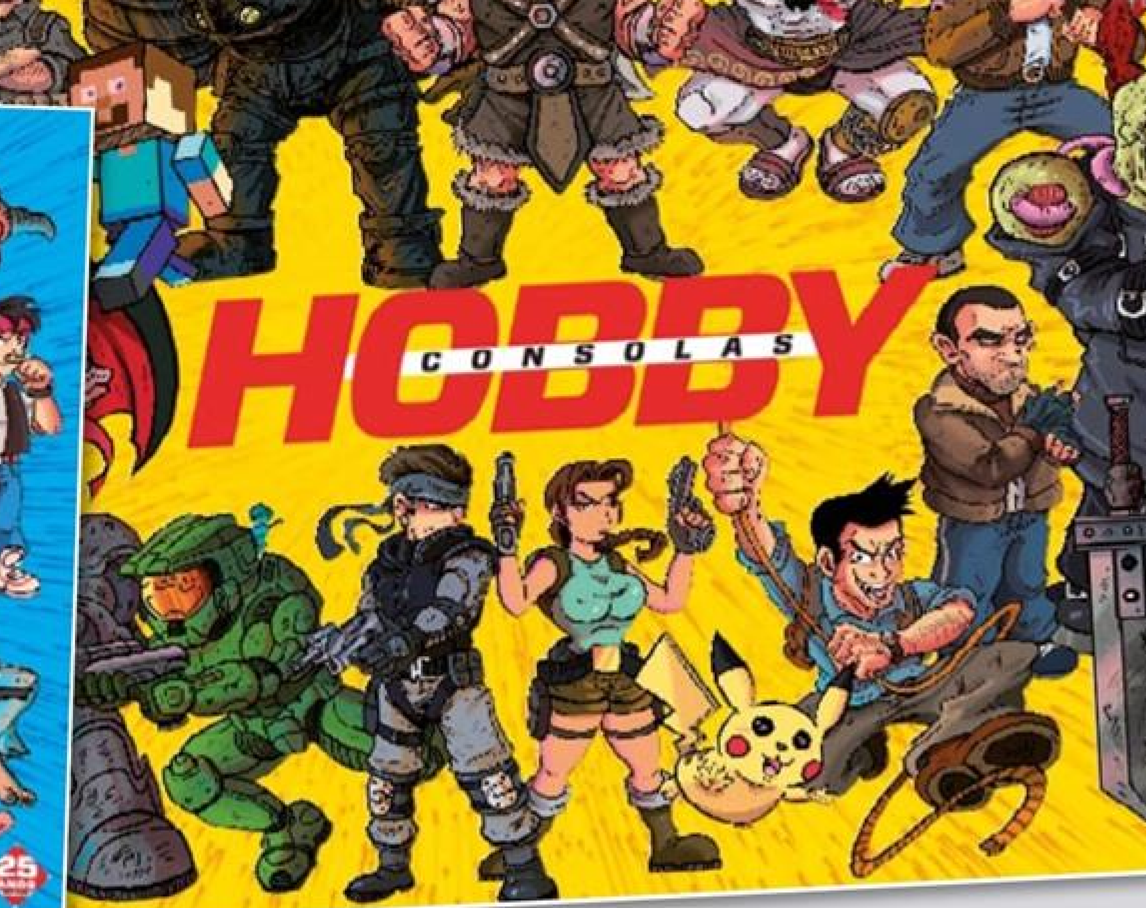






en el paso de los 300

EL NÚMERO 300 fue especial no solo por lo significativo de su cifra, sino por muchos motivos más. La coincidencia de su salida con el E3 hizo que nos sacásemos de la manga un número completísimo y repleto de grandes juegos, entre los que destacamos al nuevo *God of War*, cuya espectacularidad rivalizó duramente con nuestro concurso conmemorativo, en el que sorteamos más de 7.000€ en premios entre todos nuestros lectores. ¿Se podía pedir más?



HOBBY CONSOLAS



NÚMERO 284. Celebramos el estreno de *The Legend of Zelda: Majora's Mask* en 3DS con su análisis, un repaso a la saga y una entrevista a Eiji Aounuma.



NÚMERO 285. O conmigo o contra mí. *Battlefield Hardline* no se andaba con medias tintas y, como veis, nosotros nos casamos con nadie.



NÚMERO 286. *Bloodborne* fue el título elegido para ambientar nuestro reportaje especial con los 20 juegos más difíciles de la historia. ¡Casi nada!



NÚMERO 287. Las batallas online de *Star Wars Battlefront* prometían ser épicas, y nosotros pudimos comprobarlo tras jugar por primera vez.



NÚMERO 288. Todo un clásico. La nueva edición del E3, al que dedicamos un especial de 48 páginas, fue el contenido estrella de este numero de la revista.



NÚMERO 289. Las chicas más relevantes del panorama jugón se reunieron para formar parte de un reportaje exclusivo de armas tomar.



NÚMERO 290. Esta impactante imagen de un Snake cubierto de sangre fue nuestra carta de presentación para el análisis de *MGS V: TPP.*



NÚMERO 291. El partido más clásico de los videojuegos, el de *FIFA* vs *PES*, volvía a estar de máxima actualidad gracias a sus nuevas entregas.



NÚMERO 292. Una gran portada para un juego no menos apabullante. *Fallout 4* era tan bueno que hasta sacamos 111 razones para hacerse con él.



NÚMERO 293. Star Wars volvió a protagonizar una portada de la revista con motivo de nuestro análisis de *Battlefront*. ¡Un juego totalmente galáctico!



NÚMERO 294. Para despedir bien el año, en el último número de 2015 incluimos un completísimo reportaje en el que repasábamos a lo más esperado de 2016.



NÚMERO 295. *The Division* tuvo el honor de presentar nuestro cambio de estilo, que se estrenó con motivo del 25 aniversario de la revista.

celebrando nuestros 25 años

EL NÚMERO 304 coincidió exactamente con el 25 aniversario de la salida de Hobby Consolas en los kioscos. Mucho había llovido desde aquel lejano mes de octubre de 1991, pero, como siempre, dimos el todo por el todo para demostraros que no hemos perdido ni un ápice de ilusión... aunque sí ganado algo de espíritu nostálgico. Por ello, entre muchas sorpresas más, os regalamos un suplemento con 25 pósters de los mejores juegos de la historia, y que vosotros mismo elegisteis.





NÚMERO 296. Nathan Drake y Jack Joyce se vieron las caras en nuestra portada con motivo del estreno de *Uncharted 4* y *Quantum Break*. ¡Menudo duelo!



NÚMERO 297. La Realidad Virtual fue la protagonista principal de este número, en el que os hablamos de las diferentes opciones en el mercado.



NÚMERO 298. *Final Fantasy XV* estaba cada vez más cerca, y Noctis no quiso perder la oportunidad de recordarnos que su juego prometía, y mucho.



NÚMERO 299. La guerra entre guerras, o lo que es lo mismo, *Battefield 1* vs *Call of Duty Infinite Warfare*, asaltó nuestra portada de este ejemplar.



NÚMERO 301. Nuestras primeras 4 horas de juego a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* nos dejaron alucinados... y esta gran portada para el recuerdo.



NÚMERO 302. Nos infiltramos en los bajos fondos para traeros la información más exclusiva de *Mafia III*, la nueva entrega de la genial saga.



NÚMERO 303. James Rodríguez, jugador del Real Madrid, saltó a nuestro terreno de juego particular para defender los colores de *FIFA 17* frente a PES.



NÚMERO 305. *Pokémon Sol/Luna* se estrenaba por fin en 3DS y nosotros megaevolucionamos para ofreceros un análisis a la altura de su calidad.



NÚMERO 306. LaUsda cusam nonsequi bea sunt quo eatempo rehenia sed es aut hillabo ratibus, nonsed quas int, sitaqui culpa dolupiet eum sinvene nus nobit, voloreictus voluptat.





bio

ESTE BELLO Y LOZANO madrileño llegó a la redacción de Hobby Consolas en 1998, con 22 cándidos añitos, y toda la ilusión del mundo.

SU PRIMERA ETAPA en HC apenas duró un año, para saltar a PlayManía, donde fue chico para todo, jefe de sección y redactor jefe durante 14 años.

EN JUNIO DE 2017 se cumplirán cuatro años de su regreso a Hobby Consolas.

de gestor a redactor en hobby consolas

por **ALBERTO LLORET**

Como otros muchos compañeros que están o han pasado por Hobby Consolas, mi llegada a la revista se remonta a principios de 1998, tras ver una oferta de trabajo en el HC#78, pág 136.

Estaba en el último semestre de gestión y administración... y lo cierto es que no me quería dedicar a ello. Me llamaba mucho más la que había sido mi pasión de toda la vida, desde que entró en casa un ZX 81 con 1 Kb de memoria. Había jugado a un gran número de sistemas, sin hacer ascos a juegos en cinta, diskette, cartucho o CD. El mencionado anuncio era bastante escueto, y venía a pedir que nos "vendiéramos", que contáramos que sistemas teníamos, géneros favoritos... un texto libre y un tanto informal para una oferta de trabajo. Me marqué un par de folios por las dos caras, con la letra "bien apretada", en los que intenté resumir un poco quién era entonces. Recuerdo enseñarle la carta, con toda la vergüenza del mundo, a la que por entonces era mi novia (hoy ya esposa... como pasa el tiempo), y echarla al buzón con toda la ilusión del mundo... pero como quien juega a la lotería.



El padre de PlayStation, Ken Kutaragi, ha sido sólo uno de "los grandes" que he podido conocer. Hideo Kojima, Michel Ancel, Katsuhiro Harada, Yuji Naka, Fumito Ueda...

Pero, sobre todo, recuerdo el día en que sonó el teléfono y la secretaria de la redacción, Ana Torremocha, preguntó por mí. Recuerdo los nervios al apuntar la dirección y las indicaciones sobre cómo llegar al polígono donde estaba Hobby Press, donde me esperaban para hacer una prueba. Recuerdo, aún más nítidamente, el nudo en la tripa durante el viaje de más de una hora para llegar a la redacción. Recuerdo a la teniente Ripley bajando a buscarme (imposible adivinar entonces que sería ella quien me enseñaría el oficio). Recuerdo el distendido ambiente que había —se habían caído los servidores y no podían trabajar—, con gente con la que no había intercambiado una palabra en mi vida, pero a la que ya *conocía*, haciendo "el indio" con Game Boy Camera. Recuerdo el juego que elegí, *Bushido Blade*, para redactar la prueba escrita. Recuerdo estar escribiendo el texto y cómo Miguel Alonso, el "abuelo" maquetador de Nintendo Acción, se acercó para darme ánimos. Recuerdo la batería de preguntas que hice al terminar ("¿cómo sacáis las capturas?"), y cuando me presentaron a Amalio Gómez, el director, en su despacho... Lo recuerdo todo como si fuera ayer.

> Recuerdo el día que hice la prueba, el ambiente, como si fuera ayer. Me fui soñando con trabajar en aquella redacción.

Y es que casi 20 años en la editorial, realizando un trabajo que te gusta, dan para eso: muchos recuerdos imborrables. Si rememoro mi faceta viajera, la primera salida fue a Montpellier, para ver *Rayman 2*. Un viaje que recuerdo con cariño porque refleja cómo era el sector entonces y cómo ha cambiado: cruzamos la frontera en el coche de uno de los trabajadores de Ubisoft (yo "cagado" de miedo, porque tenía el DNI caducado) y, al llegar, me tocó compartir habitación de hotel con Paco Delgado, compañero de MicroManía (ambas cosas impensables hoy día). Tras ese bautismo de fuego, he tenido la suerte de asistir a un pintoresco pueblo germano para la presentación de *Ocarina of Time* (y al mes siguiente hacer el análisis del juego, en las oficinas de Nintendo, mi única portada en la primera etapa en HC), visitar EE.UU., Canadá o Japón, donde conocí al Team ICO antes de lanzar su primer juego. He compartido mesa con el "endiosado" Yuji Naka antes de lanzar *Sonic Adventure* en Dreamcast; he conocido al megasimpático padre de PlayStation, Ken Kutaragi, que me descolocó con su cercanía; e incluso he arrancado sonrisas a Hideo Kojima con preguntas capciosas. He asistido a las grandes ferias y presentaciones con locas actividades (yo también me tiré en paracaídas... aunque aterricé a lo meteorito de Superman por "ancho de huesos").

Imposible recordarlo aquí todo y agradecer a todos los que han pasado por mi vida en este tiempo: compañeros, amigos y gente de la industria que, de un modo u otro, me han ayudado a ser mejor profesional (sigo renunciando a la palabra periodista). Pero sobre todo a vosotros, queridos lectores, porque nada hubiera tenido sentido si no hubierais estado ahí. Gracias por compartir todo este tiempo con nosotros... y por los meses que aún nos quedan juntos.